



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Traducción y Adaptación de la Escala de Adicción a los Videojuegos
(GAS) en Adolescentes de Lima

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciado en Psicología

AUTORES:

Castañeda Gutierrez, Susan Fatima (ORCID: 0000-0002-6296-568X)

Velarde Villacorta, Jose Manuel (ORCID: 0000-0001-8498-2635)

ASESOR:

Mag. Concha Huarcaya, Manuel Alejandro (ORCID: 0000-0002-8564-7537)

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Psicométrica

LIMA – PERÚ

2020

Dedicatoria

A nuestros padres por su apoyo incondicional y por demostrarnos el valor de la perseverancia, por enseñarnos la valentía de seguir con todo lo que nos proponemos y que siempre luchemos por nuestros sueños.

Agradecimiento

Agradecemos a nuestro amado Dios, por brindarnos sabiduría, a nuestros asesores por su paciencia y fuerzas durante todo el proceso de nuestra investigación; así mismo nuestras familias que siempre nos motivaron a seguir adelante desde el inicio de la carrera, y a las personas más cercanas por brindarnos su apoyo sincero, amistad y motivación.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	9
3.1 Tipo y diseño de investigación	9
3.2 Variables y operacionalización	9
3.3 Población, muestra y muestreo	10
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	10
3.5 Procedimientos	11
3.6 Método de Análisis de Datos	12
3.7 Aspectos Éticos	14
IV. RESULTADOS	15
V. DISCUSIÓN	20
VI. CONCLUSIONES	22
VII. RECOMENDACIONES	23
REFERENCIAS	24
ANEXOS	31

Índice de tablas

Tabla 1. Evidencia de Jueces Expertos.....	15
Tabla 2. Evidencia de validez de contenido del GAS	15
Tabla 3. Confiabilidad mediante la consistencia interna omega (n=16) piloto.....	16
Tabla 4. Análisis sociodemográfico descriptivo sexo y edad.....	16
Tabla 5. Análisis descriptivos de los ítems.....	17
Tabla 6. Índices de bondad de ajuste del AFC del modelo teórico de la escala GAS.....	18
Tabla 7. Confiabilidad por coeficiente Alfa de Cronbach y Omega de McDonald	19

Índice de figuras

Figura 1. Modelo teórico de la escala de adicción a los juegos.....	18
Figura 2. Matriz de operalización de la variable	31
Figura 3. Instrumento que se utilizó para la recolección de datos.....	32
Figura 4. Respuesta de los autores de Lemmes.	33

Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo general adaptar la Escala de Adicción a los Videojuegos (GAS) en adolescentes de Lima, el método del estudio de la investigación fue de tipo instrumental, de diseño no experimental y de tipo transversal. La muestra estuvo conformada por 200 adolescentes de Lima con el rango de edades entre los 10 a 18 años; se utilizó un muestreo no probabilístico. Los resultados obtenidos en evidencia de validez de contenido fue puntaje .98 considerándose como una consistencia interna adecuada. Además, se observó los índices de bondad de ajuste dentro de lo indicado para un buen AFC donde $RMR = .66$, $RMSEA = .060$, $CFI = .946$ y $TLI = .932$ indicando que cuenta con una buena consistencia interna. En la confiabilidad se obtuvo un coeficiente Alfa de Cronbach de .924 y coeficiente Omega de McDonald de .93 para el modelo teórico siendo estos valores adecuados. Por ende, las nociones empíricas son congruentes a la representación teórica del constructo de adicción a los videojuegos. En conclusión, podemos afirmar que la escala se adapta a la muestra en adolescentes, ya que posee adecuadas propiedades psicométricas y adecuados índices de validez y fiabilidad.

Palabras clave: adicción, videojuegos, GAS, adaptación, adolescentes.

Abstract

The present study had the general objective of adapting the Video Game Addiction Scale (GAS) in adolescents from Lima, the method of the research study was instrumental, non-experimental design and cross-sectional. The sample consisted of 200 adolescents from Lima with the age range between 10 to 18 years; a non-probability sampling was used. The results obtained in evidence of content validity was a score of .98, considered as adequate internal consistency. In addition, goodness of fit indices were observed within that indicated for a good CFA where RMR = .66, RMSEA = .060, CFI = .946 and TLI = .932, indicating that it has good internal consistency. Regarding reliability, a Cronbach's Alpha coefficient of .924 and McDonald's Omega coefficient of .93 were obtained for the theoretical model, these values being adequate. Therefore, the empirical notions are congruent to the theoretical representation of the videogame addiction construct. In conclusion, we can affirm that the scale adapts to the adolescent sample, since it has adequate psychometric properties and adequate validity and reliability indices.

Keywords: addition, video games, GAS, adaptation, translation, adolescents

I. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos han tenido un cambio muy grande desde hace 30 años, ya que pasaron del juego en casa al de redes de internet, desde entonces la comercialización de videojuegos no ha parado de actualizarse constantemente, siendo cada vez más creativos y más reales (Donovan, 2010). Ubicándose actualmente no solo en una consola de videojuegos, sino también en los smartphones y computadoras portátiles o de escritorio, estos avances tecnológicos permitirían en los jóvenes experiencias positivas, como el hecho de alcanzar logros específicos y mayor trabajo en equipo (Hull et al., 2013). Sin embargo, el uso incontrolado de estas tecnologías está al alcance de la mayoría de niños, adolescentes y adultos acarrearán múltiples consecuencias tanto físicas, psicológicas y sociales (Rehbein et al., 2015).

La popularidad y la masificación de los videojuegos ha traído consecuencias muy graves hacia la salud en general y el bienestar psicológico, llamando la atención del personal de salud y de las principales asociaciones de salud mental (Kuss et al., 2014). La principal organización de salud mental que ha investigado sobre tal fenómeno adictivo y está incluido en el Manual de Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales - DSM 5 es la Asociación Psiquiátrica Americana (2013) el cual ha encuadrado la adicción bajo la siguiente sintomatología: preocupación excesiva hacia los juegos, pérdida de control, engañar a otras personas, conflictos en la familia, aislamiento social fatiga, problemas interpersonales, compromiso de riesgo frente al hogar, trabajo y/o educación, desinterés por actividades, disforia, síntomas de abstinencia y aumento diario del juego.

De esta forma se sabe que todo adolescente se expone con totalidad a toda la tecnología, y ya no es únicamente a los medios televisivos sino también a varios otros dispositivos electrónicos como son los DVDs de música, los videojuegos, internet, y los teléfonos móviles (Bavelier et al., 2010).

En la actualidad, existen porcentajes específicos en el País, así lo indican los profesionales de la Organización Mundial de la Salud (2019) refieren que la prevalencia de la adicción a los videojuegos en Japón asciende a 1,82 millones de personas que presentan tal problema, asimismo, un 1,3 millón de personas del sexo femenino son adictas al videojuego, entonces la prevalencia del problema oscila entre el 0,7% y el 27,5%. Por otra parte, un estudio a los estudiantes adolescentes de Irán presenta una prevalencia de 5.3% en adicción a los videojuegos (Ahmadi et al., 2014).

En el Perú, el Instituto Nacional de Estadística e Informática (2015) señala que las personas de 19 a 24 años hacen un uso de 69,2% y los de 12 a 18 años presentan un 65,7%, sin embargo los que tienen de 6 a 11 años tienen acceso a un 32,2% y las personas mayores de 60 años son las que menos hacen uso de las redes obteniendo un 9,0%; es decir que la población adolescente utiliza más el internet, de esta forma 51,4% pertenece al sexo masculino y el 50,2% pertenece al sexo femenino.

En Lima metropolitana los niños con seis años a más, navegan por Internet para tener una comunicación mediante correo presentando 88,8%, los que utilizan para tener información web utilizaron el 84,5% y el 81,9% recurrió a Internet para realizar actividades de entretenimiento como juegos de videos y obtener películas o música (Instituto Nacional de Estadística Informática, 2017).

Dado que en la actualidad en nuestra realidad peruana no se encuentra alguna investigación con la escala GAS de adicción a los videojuegos, se tomó en consideración evaluar tal problema, por lo que hemos considerado valioso e interesante realizar esta investigación.

La presente investigación se justifica ya que se evidenció el grado de dependencia con los videojuegos en los adolescentes es excesiva y que trae consigo graves consecuencias que deterioran y destruyen la vida personal, laboral, escolar, social y familiar del sujeto, ya que su capacidad efectiva se ve afectada por la adhesión (Echeburúa et al., 2009). La importancia del estudio radica que se ofrecerá

información detallada acerca de las características de adicción a los videojuegos, a su vez se conocerá en qué medida esta variable se asocia con la percepción de grupo de adolescentes de Lima.

La investigación se basará en una fundamentación mediante tres aspectos, el primero, es en la teórica, ya que proveerá mayor entendimiento y alcance de la teoría psicopatológica (DSM-5) de la adicción a los videojuegos, pero este será en el contexto peruano. Por otro lado, en lo social, será para la población de adolescentes que presentan problemas de adicción a los videojuegos, estos se verán beneficiados ya que este instrumento se traducirá y se adaptará a su medio para que posteriormente éste pueda ser utilizado en otras investigaciones. Además, la investigación buscará una justificación metodológica, ya que los procesos de traducción y adaptación de la escala se realizarán por medio de normas internacionales que son indispensables y necesarias para toda investigación instrumental, así mismo se convertirá en modelo para futuras investigaciones psicométricas debido a que existen pocos estudios realizados con esta escala.

En este contexto, se formula la siguiente pregunta: ¿Cuáles son las propiedades psicométricas de la Escala de adicción a los videojuegos (GAS) en adolescentes de Lima?

El objetivo general de esta investigación fue conocer si la Escala de adicción a los videojuegos (GAS) se adapta en adolescentes de Lima; respecto a los objetivos específicos se plantearon los siguientes:

Traducir la escala de adicción a los videojuegos (GAS) a través del método directo e inverso.

Determinar las evidencias de validez de contenido de la Escala de adicción a los videojuegos (GAS)

Analizar evidencias relacionadas a la estructura interna de la Escala de adicción a los videojuegos (GAS) a través del análisis factorial confirmatorio.

Analizar la fiabilidad de la Escala de adicción a los videojuegos (GAS) mediante el método de consistencia interna a través del Alfa de Cronbach y Omega McDonald.

II. MARCO TEÓRICO

Entre los antecedentes podemos señalar a Lemmes, Valkenburg & Peter (2009), quienes realizaron un estudio cuyo objetivo fue desarrollar y validar una escala para medir la adicción a la computadora y los videojuegos, fue necesario realizar dos encuestas entre dos muestras de adolescentes holandeses, en el 2007 se realizó la aplicación a 644 adolescentes holandeses que sus edades variaron de 12 a 18 años y en el 2008 se aplicó la misma encuesta con 573 adolescentes diferentes; se concluyó que la escala mostró alta confiabilidad, además mostro buena validez concurrente y un alfa de Cronbach 0.90.

Gaetan et al. (2014) realizaron un estudio donde el objetivo principal fue investigar las propiedades psicométricas de una versión francesa de la Escala de Adicción al Juego de 7 ítems para adolescentes. El estudio se realizó con dos muestras de adolescentes franceses de 10 años hasta los 18 años; el análisis factorial reveló que tenía buenas propiedades psicométricas y se ajustan bien a los datos, mediante el análisis también se confirmó una adecuada consistencia interna de la escala, el análisis de la relación en el segundo estudio se identificó que la puntuación GAS tuvo relaciones positivas con el tiempo dedicado a los videojuegos, se obtuvo un Alfa de Cronbach 0.79.

Baysak et al. (2016) ejecutaron una investigación que tuvo como objetivo principal evaluar la confiabilidad y validez, la población escogida fueron jugadores en línea en Turquía para poder examinar los niveles de adicción al juego, la población estuvo compuesta por 726 jugadores; los resultados obtenidos con la escala de 21 ítems fue un Alfa de Cronbach = 0.96 y con la escala de 7 ítems se obtuvo un Alfa de Cronbach = 0.88 en conclusión la Escala de adicción al juego fueron válidas y confiables así también se encontró el 11.1% de los participantes eran adictos a los juegos en línea.

Khazaal et al. (2016) realizaron un estudio donde se tuvo como objetivo principal evaluar la estructura factorial de las versiones francesa y alemana del GAS entre adultos, el método que se utilizó fueron dos muestras de hombres de las áreas

de idioma francés un total de 3318 y alemanes un total de 2665 de suiza se les evaluó con el GAS, el inventario de depresión mayor, la escala breve de búsqueda de sensaciones y el cuestionario de personalidad Zuckerman.Kuhlman, así también fueron evaluados para el consumo de cannabis y alcohol. Se obtuvo una consistencia interna satisfactoria con un Alfa de Cronbach de 0.85; una asociación pequeña y positiva entre las puntuaciones de Gas y el MDI así como el subescala de neuroticismo-ansiedad, agresión-hostilidad de la ZKPQ-50 en esta se encontró asociación negativa. Finalmente, el GAS es sus versiones francesa y alemana es apropiado para la evaluación de la adicción a los juegos en adultos.

Lemos et al. (2016) realizaron un estudio donde se tuvo como objetivo el evaluar las propiedades psicométricas de la versión brasileña del GAS, la muestra estuvo compuesta por 384 estudiantes de pregrado que tenían entre 18 y 28 años de edad de la Federal Universidad de Pernambuco en Brasil. En conclusión, se demostró que la escala del GAS tiene una excelente consistencia interna con un alfa de Cronbach de 0.92 y estaba altamente correlacionada con el IVA prueba de adicción a los videojuegos, se correlacionó moderadamente con el Inventario de Beck y el Liebowitz Social Escala de ansiedad.

Por otro lado, Ling et al (2019) tuvieron como objetivo analizar las propiedades psicométricas del GAS persa a través de la prueba clásica de 7 ítems, se aplicó a 4442 adolescentes de 15 años el 50% fueron hombres iraníes; los coeficientes de correlación de Pearson mostraron fiabilidad satisfactoria test-retest del GAS ($r = 0.78$ a 0.86) y el modelo de regresión demostró la validez de criterio del GAS ($\beta = 0.31$ con IGDS-SF9; 0.41 con PSQI). En conclusión, el GAS persa es un instrumento confiable y válido para proveedores de atención médica para evaluar el nivel de adicción al juego entre los adolescentes.

En relación al concepto de videojuegos, hace referencia a cualquier forma de entretenimiento mediante una computadora o usando alguna otra plataforma electrónica e incluso la participación individual y grupal dentro de un entorno físico o de red (Frasca, 2001), por otro lado también se puede definir por la necesidad

excesiva de realizar determinadas acciones es decir buscando el placer, la euforia o el alivio, sabiendo que a corto y un plazo largo este comportamiento producirá efectos perjudiciales por otro lado esto se basa en el bajo control que tiene la persona y es por ello que existen diferentes tipos de conductas que tienen como características como la dependencia y el síndrome de abstinencia (Becoña et al., 2016).

Mientras que para los autores Echeburúa et al. (2012) afirman que la adicción es una patología que genera una dependencia y el ser humano tiene menos libertad en su campo de conciencia y restringe actividades productivas para su vida. Se ha descubierto dos grupos para diferencias las adicciones: las que se producen por el consumo de sustancias que serían la adicción al alcohol, la nicotina, drogas ilegales, la heroína, la cocaína, la marihuana, drogas de diseño y en las conductuales, se menciona el juego patológico, comer de manera compulsiva, sexo compulsivo, trabajo compulsivo, compras compulsivas y la adicción a los juegos tecnológicos (Becoña, 2006).

Sánchez et al. (2016) en la actualidad mencionan que la adicción al juego en internet, se está dando de forma natural y se observa con más frecuencia en personas de edades tempranas, nos encontramos frente a un modo de juego el cual provoca una mayor adicción; estos juegos se dan mediante páginas web ya que cuentan con mayores herramientas de exhibición, partiendo desde campañas de marketing e incluso incluyendo desde auspicios tentativos y hacen que las personas estén vulnerables a su uso.

Según Echeburúa et al. (2010) nos mencionan que existen tres tipos de factores predisponentes de la adicción que son: el factor personal; que en varios casos cuentan con características emocionales inadecuadas que influyen en la personalidad, haciéndolos vulnerables a adicciones como la impulsividad, la intolerancia a factores estresantes, tanto físicos como psicológicos. En el tema de la adicción a los videojuegos online está clasificado como un trastorno según el DSM-5

(Trastorno no Relacionado a Sustancias) esta última categoría se describe y clasifica como Gambling Disorder F63.0 (Carbonell, 2014).

Es importante resaltar algunas teorías, en primer lugar se menciona al investigador conductista Bandura (1980), fue quien se encargó del estudio sobre el tema de agresividad y su relación con el modelo de aprendizaje imitativo, este cumple un papel fundamental al adquirirlo y en mantener la conducta agresiva, según la Teoría del Aprendizaje Social, toda exposición a modelos agresivos conducirá a comportamientos agresivos, esto quiere decir que la conducta antisocial es un gran problema que presenta consecuencias en los niños y adolescentes, e influye mucho en el comportamiento agresivo.

Es por ello que mencionaremos al condicionamiento operante que nace de la teoría psicológica del aprendizaje desarrollada por Skinner, de este modo, cuando una situación reforzante es contingente con una respuesta la probabilidad de que aparezca dicha conducta aumenta, de esta manera este condicionamiento, es sin duda uno de los modelos más utilizados y de mayor capacidad predictiva para el estudio de los procesos neurobiológicos implicados en la adicción, el método de condicionamiento operante también se utiliza para estudiar la motivación por los refuerzos naturales como el agua o la comida (Skinner, 1938). Lemmes, Valkenburg y Peter tomaron como referencia la teoría basada de un desarrollo de un instrumento de medición cognitivo – conductual del autor Caplan, así también una prueba de la teoría de flujo y la teoría de las necesidades humanísticas para los adolescentes taiwaneses del autor Wan y Chang.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Esta investigación fue de diseño no experimental debido a que la variable no se manipuló, además es de corte transversal ya que los datos se recolectaron en un solo momento (Hernández et al., 2014). Así también se contó con una población determinada y con un tiempo previamente establecido (Hernández et al., 2015).

Por lo tanto, esta investigación fue de tipo instrumental debido a que se realizó un análisis de las propiedades psicométricas y adaptación de una escala psicológica (Ato et al., 2013).

3.2 Variables y operacionalización

La Operalización de la variable se conceptualizó como un proceso que permitió obtener herramientas de medición, así mismo, se mostró de manera esquematizada la información que se logró investigar de manera concreta (Reguant & Martinez-Olmo, 2014).

En la definición conceptual, se mencionó que la adicción a los videojuegos es toda participación recurrente y persistente durante muchas horas, regularmente de forma individual o grupal, lo que conlleva a un deterioro o malestar clínicamente significativo (DSM-V, 2013).

En la definición operacional, se observó que es de naturaleza cuantitativa y se midió mediante la escala de Adicción a los videojuegos (GAS) que contiene siete dimensiones; prominencia, tolerancia, modificación del estado de ánimo, retirada, recaída, conflicto y problemas.

En los indicadores, primero se menciona la preocupación, sentimientos (enojo) comportamiento (uso excesivo), en según lugar indicó la frecuencia, aumento de cantidad de tiempo de forma gradual, en tercer lugar lo que sientes, relajantes

relacionados con escapismo, cuarto lugar emociones desagradables, mal humor, irritabilidad, síntomas de temblores, quinto lugar periodos prolongados de abstinencia o control, en sexto lugar la causa del exceso de juego, creado por el jugador y oponente (argumentos, negligencia, mentiras y engaños) y séptimo los problemas de desplazamiento en la socialización.

La escala de medición es ordinal, la escala está compuesta por 21 ítems de opción múltiple que son: nunca (1), raramente (2), algunas veces (3), a menudo (4) y muy a menudo (5).

3.3 Población, muestra y muestreo

La población es un grupo determinado de individuos que poseen características en común (Valderrama, 2002). La población estuvo conformada por adolescentes de Lima; se excluyó a niños de 10 años y adultos mayores de 18 años. De este modo la muestra estuvo compuesta por 200 adolescentes y se necesitó 16 para el estudio piloto (Hernández et al, 2014). De este modo el tipo de muestreo que se utilizó fue no probabilístico, debido a que la elección de la población cumplió algunas características de criterio que el investigador consideró en ese momento (Otzen & Manterola, 2017). La unidad de análisis de la muestra son todos los adolescentes de Lima.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se utilizó la técnica del cuestionario que es una agrupación de interrogantes de una o más variables que se pretende medir (Hernández et ál., 2014) y así poder recoger toda información de una realidad problemática con la finalidad de realizar una investigación o estudio (Ato, et al, 2013). Para medir la variable del presente estudio se utilizó la escala de Adicción a los Videojuegos (GAS) de Lemmens, Valkenburg & Peter autores de la escala original creada en Holanda, cuenta con un total 21 ítems divididas en siete dimensiones ordenadas respectivamente, además de contar con la calificación tipo líker con puntuación máxima de 5 y mínimo 1; en un

tiempo determinado de 5 minutos y así también se puede aplicar de forma individual como colectiva en determinada población.

Las dimensiones consideradas en la escala son siete, en primer lugar se menciona la “prominencia” que abarca los ítems 1,2 y 3, en segundo “tolerancia” que abarca los ítems 4, 5 y 6, en tercero es “modificación del estado de ánimo” que abarca los ítems 7, 8 y 9, en el cuarto “retirada” abarca los ítems 10, 11 y 12, en quinto “recaída” abarca los ítems 13, 14 y 15, el sexto “conflictos” el cual abarca los ítems 16, 17 y 18 y por último “problemas” abarcando los ítems 19, 20 y 21. La escala presenta un alfa de Cronbach de .94 en la primera muestra y .92 en la segunda muestra.

3.5 Procedimientos

En la presente investigación se realizó los procesos de permisos respectivos a los autores de la escala, y con la traducción de la Escala Adicción de los Videojuegos, por medio de las directrices y estándares internacionales, que en su conjunto permitirán una adaptación adecuada de toda la estructura, las puntuaciones y los ítems de la escala; a otro tipo de cultura, nivel educativo, tipo de lenguaje, raza o nivel socioeconómico; con el fin de aminorar el margen de error (American Psychological Association, The National Council on Measurement in Education & American Psychological Association, 2014). La adaptación de un test es un proceso sistemático que adecua la estructura a otra cultura de igual o diferente idioma, sin afectar la medición de la variable que se pretende medir (AERA, NCME, APA, 2014).

Se realizó la traducción por medio de traductores, que realizaron por pares ciegos la traducción, es decir, sin saber sobre el constructo y sin conocer sobre el otro profesional que lo tradujo, de esa manera se realizó la traducción cultural de la escala, que es la adecuación lingüística de los ítems a una población específica (AERA, APA & NCME, 2014). La traducción directa, que es el proceso de modificar el idioma original al idioma de conveniencia, en este caso del inglés – español; asimismo la traducción inversa que es el proceso de traducir del español al inglés, el

cual permitió conocer y analizar los componentes de los ítems (palabras o frases) presentan el mismo significado en Estados Unidos y en Perú (Muñiz et ál., 2013).

Así también se ejecutó la técnica de Focus group, donde se examinaron la claridad de los ítems al grupo específico (AERA, APA & NCME, 2014). Todo ello concerniente al proceso de traducción.

Luego de traducidos los ítems, se procedió a su validez por 5 jueces expertos en el tema de adicción a los videojuegos, que evaluarán la pertinencia, relevancia y claridad de los ítems, en torno a la dimensión y constructo que representan (AERA, APA & NCME, 2014).

Se procedió a realizar el piloto con 16 participantes, con el fin de conocer y analizar la validez y confiabilidad del instrumento por medio de sus puntuaciones, en algún programa estadístico, se hará efecto el análisis factorial confirmatorio (AFC) a la estructura interna de la escala; por otro lado, para conocer las primeras evidencias de confiabilidad, se ejecutará dimensión por dimensión, el coeficiente Omega para conocer la estabilidad de las puntuaciones del test por medio de las cargas factoriales (Lloret-Segura et ál., 2014).

Por último, para recoger los datos de la muestra final, se dará mediante un estudio remoto (formato virtualizado) donde podrán conocer los objetivos de la presente investigación, después de ello, cuando ya se obtenga todos los datos de la muestra, se pasará a ordenar, etiquetar y filtrar todos los datos en el programa Excel, con el fin de llevarlos a los programas estadísticos como el SPSS, Jamovi. (Fernández et al., 2010).

3.6 Método de Análisis de Datos

El método de análisis de datos se identifica los datos sociodemográficos a través de la moda, la mediana y las media (Sentis et ál., 2003); en el siguiente orden: la conceptualización, aplicación dentro de la investigación y puntos de corte de cada método.

Por otro lado, se utilizó las evidencias de validez de contenido mediante el criterio de jueces expertos que evaluaron la claridad, pertinencia y relevancia de los ítems, el cual es el grado de relación entre el ítem y el constructo a medir donde el punto de corte son valores $> .80$ (AERA, APA & NCME, 2014; Aiken, 1980).

Así mismo en el tercer paso, se realizó los análisis descriptivos mediante la asimetría y curtosis cuyos valores adecuados se encuentran dentro del rango de puntuación de -2 y $+2$ los cuales se realizó por medio del programa SPSS (Bandalos y Finney, 2010). Se continuó, con las evidencias de validez de estructura interna se realizarán tanto para el análisis del piloto y de la muestra, por estructura interna se entiende que es el grado en que las relaciones entre los ítems de la prueba y sus dimensiones se ajustan al constructo en la que se basan las interpretaciones de las puntuaciones del test (AERA, APA & NCME, 2014). Para contrastar con el modelo hipotético, se tiene que especificar el modelo propuesto mediante una serie de pasos que son: especificación, identificación, estimación, evaluación y reespecificación (Medrano y Muñoz-Navarro, 2017).

El análisis factorial confirmatorio evaluará el modelo propuesto, mediante ajustes de bondad que son: índice de ajuste comparativo (CFI), índice de Tucker-Lewis (TLI), error de aproximación cuadrático medio (RMSEA) y el índice de error cuadrático medio (RMR) (Escobedo, Hernández, Estebané y Martínez, 2015). Y se podrá conocer si el modelo propuesto es adecuado o no, si cumple con los siguientes puntos de corte, para CFI, GFI, TLI $>.90$ y para RMSEA y RMR $<.07$ (Hu & Bentler, 1999).

Así también, la fiabilidad es el grado en que la teoría y la evidencia empírica apoyan la estabilidad de las puntuaciones de la prueba para un uso específico (AERA, APA & NCME, 2014). Por ello, su análisis será mediante el método Alfa de Crombrach, es decir, buscando que todos los ítems presenten la misma consistencia en el tiempo, asimismo, el resultado de fiabilidad se sabrá debido al uso del coeficiente Omega, el cual analiza la consistencia interna, y su valoración de adecuado, bueno o excelente se deberá al punto de corte $>.70$ (Ventura-León, 2017).

3.7 Aspectos Éticos

Todos los principios legales y éticos que se manifiestan en este presente trabajo son los adecuados ya que tiene como propósito cumplir con los objetivos mostrados por la Asociación Americana de Psicología (APA, 2010).

En primer lugar, se debe afirmar todo conocimiento científico, es decir, todo texto citado en los trabajos de investigación no podrá ser manipulado, ni los datos de información que se dan a conocer, en segundo lugar, es necesario citar a todo autor ya que su información ayudo en la investigación y así poder brindar una adecuada búsqueda en un futuro para otros investigadores que requieran de esta información (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, 2016).

Muñiz, Hernandez y Ponsoda (2015) indican que es importante garantizar y proteger el derecho de todos los participantes y esta debe ser de manera anónima. Se tomará en cuenta el artículo 20 del Código de Ética que brinda El Colegio de Psicólogos del Perú (2017) con la finalidad de proteger toda información brindada por los participantes.

IV. RESULTADOS

En la tabla 1, se observa los datos personales de los 5 jueces expertos, mediante el cual se obtuvieron las respuestas para evaluar las evidencias de validez de contenido por medio del coeficiente de V-Aiken, a través de los tres criterios de representatividad, relevancia y claridad.

Tabla 1
Evidencia de Jueces Expertos

<i>Nombres y apellidos</i>	<i>DNI</i>
Mg. Bellido Figueroa, Gerardo Manuel	42723173
Mg. Sáenz Torres, Joe	43570221
Mg. Concha Huarcaya, Manuel Alejandro	07285283
Mg. Salazar Ramírez, Desiree Avelina	09275582
Mg. Salazar Ramírez, Patricia Avelina	09275583

En tabla 2, podemos observar las puntuaciones de los jueces expertos, donde se obtuvo una puntuación adecuada de .980 identificándose que cuentan con criterios adecuados de relevancia, pertinencia y claridad (Hu & Bentler, 1999).

Tabla 2
Evidencia de validez de contenido del GAS

Ítem	Calificaciones de los Jueces					Pmd	V
	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4	JUEZ 5		
1	4	4	4	4	4	4	1.00
2	4	4	4	4	4	4	1.00
3	4	4	4	4	4	4	1.00
4	4	4	4	4	4	4	1.00
5	4	4	4	4	4	4	1.00
6	4	4	4	4	4	4	1.00
7	4	4	3	4	3	3.6	.870
8	4	4	4	4	4	4	1.00
9	4	4	4	4	4	4	1.00
10	4	4	4	4	4	4	1.00
11	4	4	3	4	3	3.6	.870
12	4	4	4	4	4	4	1.00
13	4	4	4	4	4	4	1.00
14	4	4	4	4	4	4	1.00
15	4	4	4	4	4	4	1.00
16	4	4	4	4	4	4	1.00
17	4	4	3	4	4	3.8	.930
18	4	4	4	4	4	4	1.00
19	4	4	4	4	4	4	1.00
20	4	4	4	4	4	4	1.00
21	4	4	4	4	4	4	1.00
						V general	0.98

Nota: Pmd= Promedio; V = V Aiken

En la tabla 3, se puede observar la confiabilidad del piloto con un Alfa total 0.891 y Omega de 0.90 indicando puntajes adecuados.

Tabla 3
Confiabilidad mediante la consistencia interna omega (n=16) piloto

Dimensiones	Ítems	α	ω
Escala GAS (Total)	21	.891	.900
Prominencia	1, 2, 3	.470	.540
Tolerancia	4, 5, 6	.646	.700
Modificación del estado de ánimo	7, 8, 9	.295	.530
Retirada	10, 11, 12	.356	.540
Recaída	13, 14, 15	.872	.890
Conflicto	16, 17, 18	.848	.870
Problemas	19, 20, 21	.686	.730

nota: α = alfa; ω = omega

En el análisis Mahalanobis, mediante las respuestas del total de la muestra, no se encontraron datos atípicos que obtuvieran valores <0.001 ., es decir, no se encontró ningún caso atípico.

En la tabla 4, se observa el análisis descriptivo, donde se evidencia a 99 hombres que representan el 49,5%, mientras que un 101 es el total de mujeres que representan al 50,55% y el total en general son 200 participantes que dan un porcentaje de 100%; las edades resaltantes fueron de 16, 18 ,11 años.

Tabla 4
Análisis sociodemográfico descriptivo sexo y edad

Variables	f	%	
Sexo	Hombre	99	49,5
	Mujer	101	50,5
	Total	200	100,0
	10	10	5,0
	11	9	4,5
	12	12	6,0
	13	16	8,0

	14	11	5,5
Edad	15	25	12,5
	16	54	27,0
	17	13	6,5
	18	50	25,0
	Total	200	100,0

Nota: f: frecuencia; %: porcentaje

En la tabla 5, se puede apreciar que la media se encuentran dentro de un rango de 2.29 a 3.51, mientras que en la mediana encontramos valores en un rango de 2 a 4, en la moda se encuentra en un rango de 1 a 4, por otro lado en la desviación estándar encontramos valores entre 1.012 y 1.271, con respecto a la asimetría encontramos valores de .039 hasta .543 representando estos valores aceptables, mientras que en la curtosis encontramos valores en un rango de 1.081 a .248 siendo estos valores aceptables según el autor (Bandalos y Finney, 2010); la escala cuenta con un mínimo de 1 y un máximo de 5.

Tabla 5
Análisis descriptivos de los ítems

ítems	M	Me	Mo	DE	g1	g2	Mínimo	Máximo
P1	2.85	3.00	3	1.045	.145	-.358	1	5
P2	3.08	3.00	3	1.012	-.240	-.515	1	5
P3	2.64	3.00	3	1.207	.117	-.965	1	5
P4	3.00	3.00	3	1.176	-.046	-.771	1	5
P5	2.75	3.00	3	1.181	.183	-.829	1	5
P6	3.46	4.00	4	1.151	-.470	-.514	1	5
P7	2.47	2.00	1	1.345	.396	-1.081	1	5
P8	3.51	4.00	4	1.107	-.495	-.248	1	5
P9	3.22	3.00	3	1.245	-.236	-.830	1	5
P10	2.84	3.00	3	1.185	.214	-.722	1	5
P11	2.91	3.00	3	1.090	.039	-.527	1	5
P12	2.38	2.00	2	1.175	.473	-.743	1	5
P13	2.54	3.00	3	1.155	.316	-.656	1	5
P14	2.46	2.00	3	1.155	.493	-.402	1	5
P15	2.42	2.00	3	1.149	.421	-.609	1	5
P16	2.46	2.00	1	1.271	.342	-1.017	1	5
P17	2.32	2.00	1	1.250	.505	-.871	1	5
P18	2.29	2.00	1	1.200	.543	-.744	1	5
P19	2.51	2.00	3	1.220	.366	-.797	1	5
P20	2.46	2.00	3	1.185	.355	-.766	1	5
P21	2.42	2.00	1	1.192	.429	-.801	1	5

Nota: g1 = asimetría; g2 = curtosis; M = Mediana; Me = Media; Mo = Moda; DE = Desviación Estándar.

En la tabla 6, podemos observar los índices de ajustes de la escala siendo los valores RMR, RMSEA, CFI Y TLI bondad de ajuste de la escala cuentan con valores aceptables según los autores Escobedo, Hernández, Estebané y Martínez (2015) contando con un RMR de .066, mientras que el RMSEA es de .060, el CFI de .946 y el TLI DE .932; es por ello que concluimos que el modelo original de 21 items y 7 dimensiones se ajusta adecuadamente a los datos de la muestra y es coherente con la teoría propuesta (Hu & Bentler, 1999).

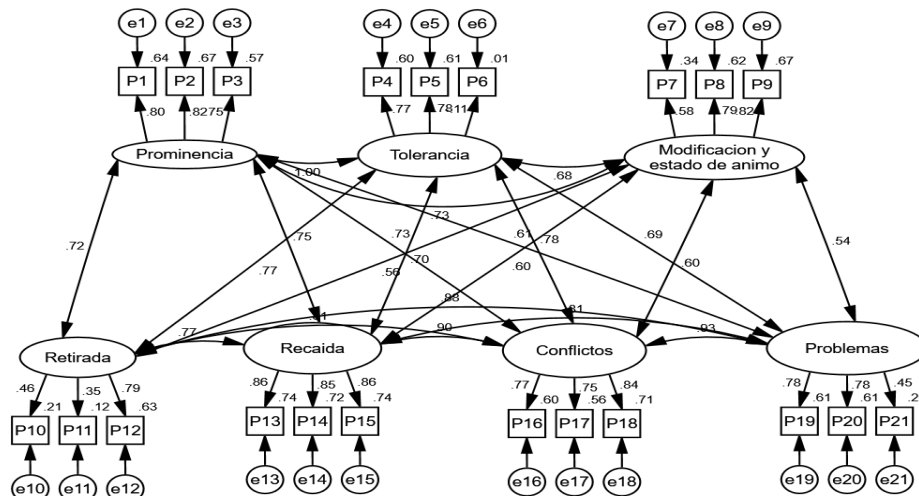
Tabla 6
Índices de bondad de ajuste del AFC del modelo teórico de la escala GAS

Índices de bondad de ajuste	Modelo teórico	Aceptable
RMR	.066	SI
RMSEA	.060	SI
CFI	.946	SI
TLI	.932	SI

Nota: RMR: índice de error cuadrático medio, RMSEA: error de aproximación cuadrático medio, CFI: índice de ajuste comparativo; TLI: índice de Tucker-Lewis

Figura 1

Modelo teórico de la escala de adicción a los juegos



Nota: Análisis Factorial Confirmatorio del modelo teórico de la escala de Adicción a los Videojuegos – Modelo Original.

En la tabla 7, se puede observar que los ítems del total y las dimensiones presentan consistencia entre sí, dado que se obtuvo un adecuado valor ($>.70$) en alfa y/u omega, ello evidencia que la estabilidad de las puntuaciones de la prueba en confiabilidad se mide adecuadamente (Ventura-León, 2017). Sin embargo, la dimensión de tolerancia y retirada no se encuentran dentro de los valores esperados con respecto a los coeficientes.

Tabla 7

Confiabilidad por coeficiente Alfa de Cronbach y Omega de McDonald

Modelo teórico	Nº ítems	α	ω
Escala total	21	.924	.930
Prominencia	3	.824	.835
Tolerancia	3	.379	.592
Modificación del estado de ánimo	3	.759	.778
Retirada	3	.587	.592
Recaída	3	.891	.892
Conflicto	3	.835	.835
Problema	3	.697	.718

V. DISCUSIÓN

El objetivo general de la investigación fue realizar la adaptación de la escala de adicción a los videojuegos (GAS) en adolescentes de Lima, el cual evidenció adecuadas propiedades psicométricas bajo el modelo original de 21 ítems en 7 dimensiones, es decir, similares resultaron se presentaron en las investigaciones de (Baysak et al., 2016; Gaetan et al., 2014) y al modelo original (Lemmes et al., 2009). La estructura multidimensional es coherente al modelo teórico (biomédico) de la adicción a los videojuegos, dado que, las 7 dimensiones: Prominencia, tolerancia, modificación y estado de ánimo, retirada, recaída, conflictos y problemas; son criterios basados en el actual Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM, 2013; Lemmes et al., 2009). Por ende, las nociones empíricas son congruentes a la representación teórica del constructo de adicción a los videojuegos.

Para llegar a dicha conclusión, se realizó la traducción de la escala por medio de la traducción directa e indirecta (ver anexo 6), por medio de traductores certificados y colegiados (ITC, 2017), donde no se evidenciaron cambios a nivel semántico. Ello está vinculado con la generalidad de la manifestación de la variable como producto psicológico en diferentes personas, indiferente a la cultura, sexo o contexto (Griffiths, 2005).

Para la evidencia de validez basada en el contenido, bajo cinco jueces expertos en el tema de psicología clínica, se obtuvo valores adecuados ($V\text{-Aiken} >.80$), este resultado no puede ser contrastado con otras investigaciones, dado que no se detallan estos resultados. Sin embargo, los ítems del constructo de adicción a los videojuegos reflejan aspectos relevantes a medir en adolescentes limeños, en similitud a otras investigaciones en otros contextos (Gaetan et al., 2014; Ling et al., 2019), por lo que podemos afirmar que los ítems poseen características claras, pertinentes y relevantes en relación a la idiosincrasia en jóvenes limeños.

En sincronía a ello, se realizó el análisis de evidencia de validez de constructo por medio del AFC de primer orden, el modelo propuesto por los autores de la

investigación, evidenció la obtención de un modelo ajustado a los datos de la investigación (CFI = .946; TLI = .932; RMSEA = .060; RMR = .066). a diferencia de otras investigaciones en otros contextos culturales, dado que analizaron la estructura desde la unidimensionalidad o desde el AFC de segundo orden (Baysak et al., 2016; Gaetan et al., 2014; Lemos et al., 2016). Sin embargo, en coherencia con los resultados multidimensionales (modelo AFC) y la teoría, identificar si una persona posee adicción a los videojuegos pasa por el análisis de inspeccionar si posee altos puntajes en las diferentes siete dimensiones (Chung-Yin et al., 2019). Estos hallazgos permitieron la obtención de tener un instrumento que mida e interprete toda la complejidad de la variable de adicción a los videojuegos en adolescentes de Lima.

Por otro lado, los resultados en la confiabilidad de las puntuaciones del instrumento, se realizaron bajo el método de consistencia interna y se calculó mediante el coeficiente de Alfa y/u Omega. Evidenciándose valores óptimos (>.90) en el total y por dimensiones similares a la versión original (Lemmes et al., 2009) y otras investigaciones (Baysak et al., 2016; Gaetan et al., 2014; Lemos et al., 2016). Sin embargo, la dimensión de prominencia, modificación del ánimo y retirada no alcanzaron los valores adecuados de >.70 (Taber, 2015). Ello podría deberse a que la estructura en diferentes investigaciones la consideran unidimensionalmente, sin embargo, para fines de la presente investigación se tomaron medidas multidimensionales (Baysak et al., 2016; Gaetan et al., 2014; Lemmes et al., 2009; Lemos et al., 2016).

Considerando que en las evidencias de validez y confiabilidad se obtuvo adecuados índices de bondad, así como adecuados valores psicométricos en coherencia al enfoque biomédico de la asociación americana de psiquiatría, podemos afirmar que la escala de adicción a los videojuegos se adapta apropiadamente en adolescentes de Lima.

VI. CONCLUSIONES

1. A través de sus adecuadas propiedades psicométricas en el modelo original se determinó la adaptación de la Escala de adicción a los videojuegos (GAS) en adolescentes de Lima.
2. Se logró obtener la equivalencia cultural y lingüística de la escala, mediante la traducción directa e inversa por traductores certificados.
3. Se logró la adecuada evidencia de validez basada en el contenido, dado que, se consiguió que los ítems de la escala sean relevantes, representativos y claros del constructo a medir mediante los 5 jueces expertos en el tema, dado que el coeficiente de la V-Aiken fue mayor $>.80$.
4. Se logró la adecuada evidencia de validez basada en la estructura interna de la escala, mediante el análisis factorial confirmatorio (CFI = .946, TLI = .932, RMSEA = .060, RMR = .066), cuyos resultados indicaron que el modelo original de 21 ítems en 7 dimensiones se ajusta adecuadamente a los datos de la muestra y son teóricamente coherentes con el modelo propuesto.
5. Se logró identificar los índices de confiabilidad a través del coeficiente Alfa de Cronbach y Omega de McDonald con valores que adecuados mayores a .70. es decir, los ítems de la escala son consistentes entre sí, de esa manera posibilitando que las puntuaciones de la escala sean confiables y consistentes en su medición.

VII. RECOMENDACIONES

1. Se considera que futuras investigaciones realicen la revisión de la escala con una mayor población que la presente, para que, de esa manera, se obtengan mayores precisiones a cerca de las propiedades psicométricas de la escala.
2. Se considera, un mayor número de traducciones, de acuerdo a los argumentos de la Comisión Internacional de los Test, que refieren que deberían ser como mínimo 4 traducciones.
3. Si bien para el análisis de evidencias basadas en el contenido, se realizó mediante jueces expertos, se recomienda a futuras investigaciones de tipo instrumental, evaluar los ítems a través de jueces experienciales, con el objetivo de dar mayor claridad a los ítems.
4. Se considera, realizar para futuras investigaciones, mayor número de evidencias en análisis factorial confirmatorio de segundo orden y de modelo Bifactor. Asimismo, relación de las puntuaciones con otras variables de igual o diferente interpretación teórica (validez convergente o divergente).
5. Se considera realizar para futuras investigación, la estimación de la confiabilidad de las puntuaciones por medio del método de test-retest. Dado que, se podría observar el comportamiento de las puntuaciones del test en varios espacios de tiempo.

REFERENCIAS

- Aiken, L. R. (1980). Content validity and reliability of single items or questionnaires. *Educational and Psychological Measurement*, 40(4), 955–959. <http://dx.doi.org/10.1177/001316448004000419>
- American Psychological Association (APA) (1999). *Standards for psychological and educational tests*. Author: Washington, D.C.
- American Educational Research Association, American Psychological Association, & National Council on Measurement in Education. (2014). *Standards for educational and psychological testing*. American Educational Research Association.
- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 5th Edn. Arlington, VA: Author. <http://dx.doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Ahmadi, J., Amiri, A., Ghanizadeh, A., Khademalhosseini, M., Khademalhosseini, Z., Gholami, Z. y et al. (2014). Prevalencia de adicción a internet, juegos de computadora, dvd y video y su relación con la ansiedad y depresión en una muestra de estudiantes de secundaria iraníes. *Iranian J. Psychiatry Behav Sci.* 82, 75-80.
- Ato, M., Lopez, J. & Benavente, A. (2013). *Un Sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología*. España: [org/10.6018/analesps.29.3.178511](http://dx.doi.org/10.6018/analesps.29.3.178511)
- Arias, F. (2012). *El proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica*. (6ta ed). Caracas, Venezuela: Episteme.
- Bandalos, D. L. y Finney, S. J. (2010). *Factor Analysis: Exploratory and Confirmatory*. En G. R. Hancock y R. O. Mueller (Eds.). *Reviewer's guide to quantitative methods*. Routledge: New York.

- Baysak, E., Duygu, K., Dalgar, Ilker, D., y Candansayar, S. (2016). Online Game Addiction in a Sample from Turkey: Development and Validation of the Turkish Version of Game Addiction Scale. *Taylor & Francis Group*, 26(1), 21-31. <http://dx.doi.org/10.5455/bcp.20150502073016>
- Bandura, A. (1980). *Aprendizaje Social y Desarrollo de la Personalidad*. 5ta Edición. Editorial Alianza editorial S.A. Madrid.
- Barona, B., Rivera, J. A. (2013). Financiamiento de nuevas empresas: Comparación de las fuentes de financiación en Colombia y Chile. *Cuadernos de Administración*, 26(46), 11-35. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/205/20527100001.pdf>
- Becoña, Cortés, & et al. (2016). *Manual de adicciones para psicólogos especialistas en psicología clínica en formación*. Barcelona: Socidrogalcohol. Recuperado de <http://www.fundacioncsz.org/ArchivosPublicaciones/270.pdf>
- Brealey, R. (2007). *Principios de Finanzas Corporativas*. España: Editorial McGraw-Hill.
- Carbonell, X. (2014). *La adicción a los videojuegos en el DSM-5*. *Adicciones*, 26, 91-95. Recuperado de http://recerca.blanquerna.edu/conductes-desadaptatives/wp-content/uploads/2014/10/091-095-Carbonell_EDIT-1.pdf
- Colegio de Psicólogos del Perú. (2017). Código de ética. Lima. Recuperado de http://www.cpsp.pe/aadmin/contenidos/marcolegal/codigo_de_etica_del_cpsp.pdf
- Cronbach, L. (setiembre, 1951). Coeficient alpha and the internal structure of test. *Psychometrika*, 16(3), pp. 297-334.
- Cuny, J. A. (2001). *Actitud y sentimiento de soledad en un grupo de adolescentes universitarios de Lima*. *Persona*, 4, 111-128

De la Peña, M. (2010) Conducta antisocial en adolescentes: Factores de riesgo y de protección. Tesis doctoral. Madrid, Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamientos Psicológicos I, Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/12024/1/T28264.pdf>

Echeburúa, E., Becoña, E. y Labrador, F. J. (2010). *El juego patológico. Avances en la clínica y en el tratamiento*. Madrid: Pirámide. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289122889001.pdf>

Entertainment software rating board. (2010). Frequently Asked questions. Recuperado en <http://www.esbr.org/ratings/faq.jsp#1>

Escobedo, M., Hernandez, A., Estebané, V. y Martinez, G. (2015). Modelos de ecuaciones estructurales: características, fases, construcción, aplicación y resultados. *Ciencia y Trabajo*, 18(55), 16-22. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-24492016000100004>

Flores, S., & Sánchez, E. (1998). Fuentes de financiamiento interno y externos enfocados a la micro, pequeña y mediana empresa. (Tesis de pregrado). Universidad Autónoma Metropolitana, México.

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2015). Poblacion que utiliza internet incrementó frecuencia de uso. Recuperado de <https://www.inei.gob.pe/prensa/noticias/poblacion-que-utiliza-internet-incremento-frecuencia-de-uso-8275/>

Instituto Nacional de Estadística Informática. (2017). El 28,2% de la población que usa internet lo hace exclusivamente por teléfono móvil. Recuperado de <https://www.inei.gob.pe/prensa/noticias/el-282-de-la-poblacion-que-usa-internet-lo-hace-exclusivamente-por-telefono-movil-9825/>

Frasca, G. (2001). Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate. Georgia: *Institute of Technology*. Recuperado de <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>

- Fernández, A., Pérez, E., Alderete, A., Richaud, M. y Fernández, M. (2010). ¿Construir o adaptar test psicológicos? Diferentes respuestas a una cuestión controvertida. *Evaluar*, 10(11), 60-74. Recuperado de https://www.ctc-n.org/sites/www.ctc-n.org/files/resources/national_monitoring_systems_for_adaptation_spanish.pdf
- Ferrando, P. y Anguiano-Carrasco, C. (2010). El análisis factorial como técnica de investigación en psicología. *Papeles del Psicólogo*, 31(1), 18-33. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/778/77812441003.pdf>
- Gaetan, S., Bonnet, A., Brejard, V., y Cury, F. (2014). French validation of the 7-item Game Addiction Scale for adolescents. *Elsevier Masson France*. <http://dx.doi.org/10.1016/j.erap.2014.04.004>
- Griffiths, M. (2005). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. doi:10.1080/14659890500114359
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, M. (6ta Ed). (2015). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill. Recuperado de https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf
- Hu, L. & Bentler, P. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: conventional criteria versus new alternatives. *Structural Equation Modeling*, 6(1), 1-55. <http://dx.doi.org/10.1080/10705519909540118>
- Hull, D. C., Williams, G. A., & Griffiths, M. D. (2013). Video game characteristics, happiness and flow as predictors of addiction among video game players: A pilot study. *Journal of Behavioral Addictions*, 2(3), 145–152. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/29194527.pdf>
- ITC Guidelines for Translating and adapting Tests (Second Edition). (2017). *International Journal of Testing*, 18(2), 101-134. <http://dx.doi.org/1080/15305058.2017.1398166>

- Kazdin, A.E. (1988). Tratamiento de la conducta antisocial en la infancia y la adolescencia, Barcelona, M. Roca.
- Khazzal y et al. (2016). Psychometric properties of the 7-item game addiction scale among French and German speaking adults. *BMC Psychiatry*. <http://dx.doi.org/10.1186/s12888-016-0836-3>
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Karila, L., and Billieux, J. (2014). Internet addiction: a systematic review of epidemiological research for the last decade. *Curr. Pharm. Des.* 20, 4026–4052. <http://dx.doi.org/10.2174/13816128113199990617>
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter, J. (2009). *Development and validation of a game addiction scale for adolescents*. *Media Psychology*, 12, 77-95. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/240237379_Development_and_Validation_of_a_Game_Addiction_Scale_for_Adolescents
- Lin, C., Imani, V., y et al. (2019). Properties of the 7-Item Persian Game Addiction Scale for Iranian Adolescents. *Frontiers in psychology*. 149. <http://dx.doi.org/10.3389/fpsyg.2019.0014>
- Lemos, I., Cardoso, A. y Botelho, E. (2016). Validity and reliability assessment of the Brazilian version of the game addiction scale (GAS). *Comprehensive Psychiatry*. 76 (2016), 19-25. <http://dx.doi.org/10.1016/j.comppsyg.2016.01.014>
- Organización Mundial de la Salud. (2019). Noticias. *Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos*. Recuperado de <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619/es/>
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (2016). *Principios básicos del derecho de autor y los derechos conexos*. Recuperado de https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/wipo_pub_909_2016.pdf

- Olson, C. K. (2014). *Media violence research and youth violence data: Why do they conflict?* *Academic Psychiatry*, 28, 144 – 150.
- Peña Fernández, M. y Graña, J. (2006). Agresión y conducta antisocial en la adolescencia: una integración conceptual. *Psicopatología clínica, legal y forense*.
- Lloret-Segura, S., Ferreres-Traver, A., Hernández-Baeza, A. y Tomás-Marco, I. (2014). El análisis factorial exploratorio de los ítems: una guía práctica, revisada y actualizada. *Anales de Psicología*, 30(3), 1151-1169. <http://dx.doi.org/10.6018/analesps.30.3.199361>
- Martínez, M. R., Hernández, M. V., & Hernández, M. J. (2014), *Psicometría*. Madrid: Alianza Editorial.
- Medrano, L. y Muñoz-Navarro, R. (2017). Aproximación conceptual y práctica a los modelos de ecuaciones estructurales. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 11(1), 219-239. <http://dx.doi.org/10.19083/ridu.11.486>
- Muñiz, J., Elousa, P., y Hambleton, R. (2013). *Directrices para la traducción y adaptación de los test: segunda edición*. 25(2), 151-157. <http://dx.doi.org/10.7334/psicothema2013.24>
- Muñiz, J., Hernandez, A., y Ponsoda. (2015). Nuevas directrices sobre el uso de los test: Investigación, control de calidad y seguridad. 36(3). Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/778/77842122001.pdf>
- Montes, Á., & Montes, A. (2014). Guía para proyectos de investigación. *Universitas*, 12 (20), 91-126. https://www.researchgate.net/publication/317354576_Guia_para_proyectos_de_investigacion
- Rehbein, F., Kliem, S., Baier, D., Mößle, T. & Petry, NM (2015). Prevalencia del trastorno del juego en Internet en adolescentes alemanes: contribución

diagnóstica de los nueve criterios DSM-5 en una muestra representativa de todo el estado. *Adicción*, 110(5), 842–851. [http://dx.doi.org/10.1111 / add.12849](http://dx.doi.org/10.1111/add.12849)

Sánchez, L., Herrador, E., Aleixander, R. y Bueno, F. (2016). *Guía para la prevención de la adicción al juego y las apuestas online*. Valencia: Martín Impresores SL, Recuperado de <http://cendocbogani.org/Archivos/DeIPMD/Guia%20adiccion%20juego%20y%20apuestas.pdf>

Skinner, B.F. (1938). *The Behavior of Organisms: An Experimental Analysis*. N.Y.: Appleton-Century Cross. Recuperado de <http://s-f-walker.org.uk/pubsebooks/pdfs/The%20Behavior%20of%20Organisms%20-%20BF%20Skinner.pdf>

Ventura-León, J. (2018). Intervalos de confianza para coeficiente Omega: Propuesta para el cálculo. *Adicciones vol. 30, nº 1*. Recuperado de <http://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/download/962/899>

Wei, R. (2007). *Effects of playing violent videogames on Chinese adolescents' proviolence attitudes, attitudes toward others, and aggressive behavior*. *CyberPsychology and Behavior*, 10(3), 371-380.

ANEXOS

Figura 2

Matriz de operalización de la variable

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Respuesta
Adición a los videojuegos	El DSM-V (2013) menciona que la adicción a los videojuegos como toda participación recurrente y persistente durante muchas horas, regularmente de forma individual o grupal, lo que conlleva a un deterioro o malestar clínicamente significativo.	Es de naturaleza cuantitativo y se mide por medio de la escala de Adicción a los video juegos (GAS) (Lemmes, Valkenburg & Peter, 2009).	Prominencia	Preocupación, sentimientos (antojos), Comportamiento (uso excesivo).	1-2-3	Ordinal Nunca =1 Raramente = 2 Algunas veces = 3 A menudo = 4 Muy a menudo =
			Tolerancia	Frecuencia, aumento de cantidad de tiempo de forma gradual.	4-5-6	
			Modificación del estado de ánimo	Sentientes, relajantes relacionados con el escapismo.	7-8-9	
			Retirada	Emociones desagradables, mal humor, irritabilidad, síntomas de temblores.	10-11-12	
			Recaída	Periodos prolongados de abstinencia o control.	13-14-15	
			Conflicto	Causa del exceso de juego, creado por el jugador y oponente (argumentos, negligencia, mentiras y engaños.	16-17-18	
			Problemas	Problemas de desplazamiento en la socialización.	19 -20-21	

Figura 3

Instrumento que se utilizó para la recolección de datos

TRADUCCIÓN Y ADAPTACIÓN DE LA ESCALA DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS (GAS) EN ADOLESCENTES DE LIMA

*Obligatorio

ESCALA DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS (GAS)

El presente cuestionario está conformada por 21 preguntas las cuales servirán para medir la adicción a los videojuegos.
Por favor a continuación encontrará con una serie de preguntas responda con total sinceridad.
• Marque con que frecuencia lo (hace) o lo (hacia), según las opciones.

1. ¿Pensabas en jugar todo el día? *

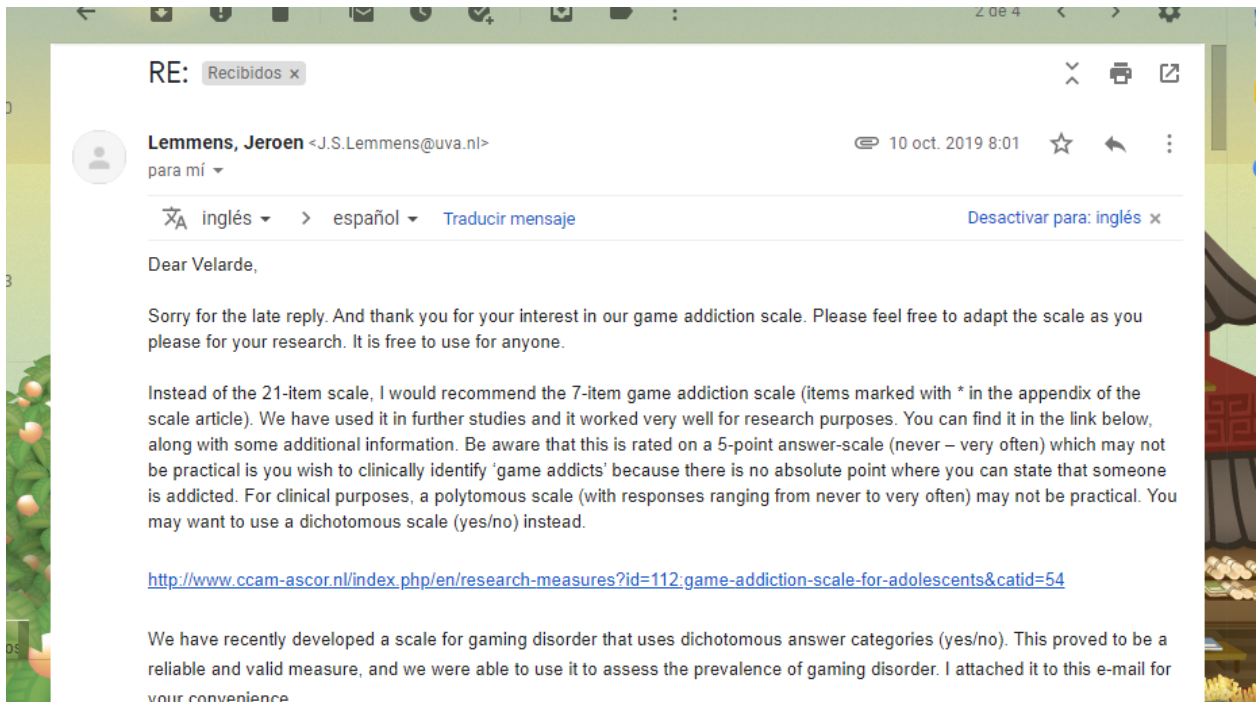
Nunca

Raramente

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScoJ_fh57f1gW-GfEU8G2WlrLh22gfy8-mgssDtIREa8AMdA/formResponse

Figura 4

Respuesta de los autores de Lemmes.





Declaratoria de Originalidad del Autor / Autores

Yo (Nosotros), JOSE MANUEL VELARDE VILLACORTA, SUSAN FATIMA CASTAÑEDA GUTIERREZ estudiante(s) de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD y Escuela Profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO, declaro (declaramos) bajo juramento que todos los datos e información que acompañan al Trabajo de Investigación / Tesis titulado: "TRADUCCIÓN Y ADAPTACIÓN DE LA ESCALA DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS (GAS) EN ADOLESCENTES DE LIMA", es de mi (nuestra) autoría, por lo tanto, declaro (declaramos) que el Tesis:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He (Hemos) mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo (asumimos) la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Apellidos y Nombres del Autor	Firma
JOSE MANUEL VELARDE VILLACORTA DNI: 44841090 ORCID 0000-0001-8498-2635	Firmado digitalmente por: JVELARDEV el 28 Sep 2020 14:45:16
SUSAN FATIMA CASTAÑEDA GUTIERREZ DNI: 75579794 ORCID 0000-0002-6296-568X	Firmado digitalmente por: SCASTANEDAGU el 24 Sep 2020 06:18:22